

The background of the entire image is a repeating pattern of stylized bombs. Each bomb is olive green with a white highlight on its left side, indicating a 3D effect. They have a small brown fuse with a yellow and orange starburst flame at the top. The bombs are scattered across a solid yellow background.

# Guess the Mine

Nacho Castelló

The background of the slide is a solid yellow color with a repeating pattern of dark grey bombs. Each bomb is spherical with a small white highlight on its left side and a lit fuse with a yellow and orange flame at the top. The bombs are arranged in a grid-like pattern across the entire slide.

# Fisico

10:52

4G 63%

Guess the mine



User Name

Password

Log In

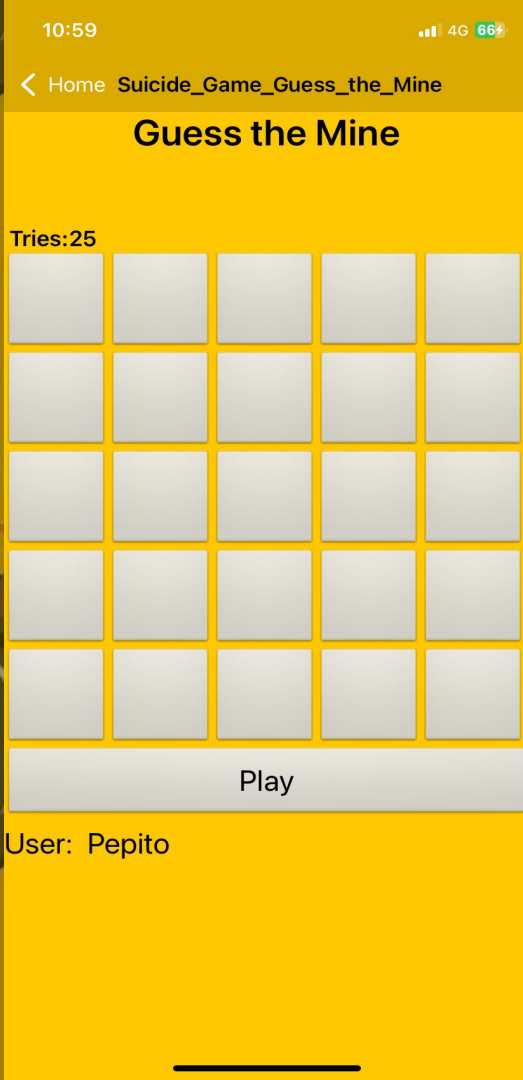
Sign Up

User List

# Log in

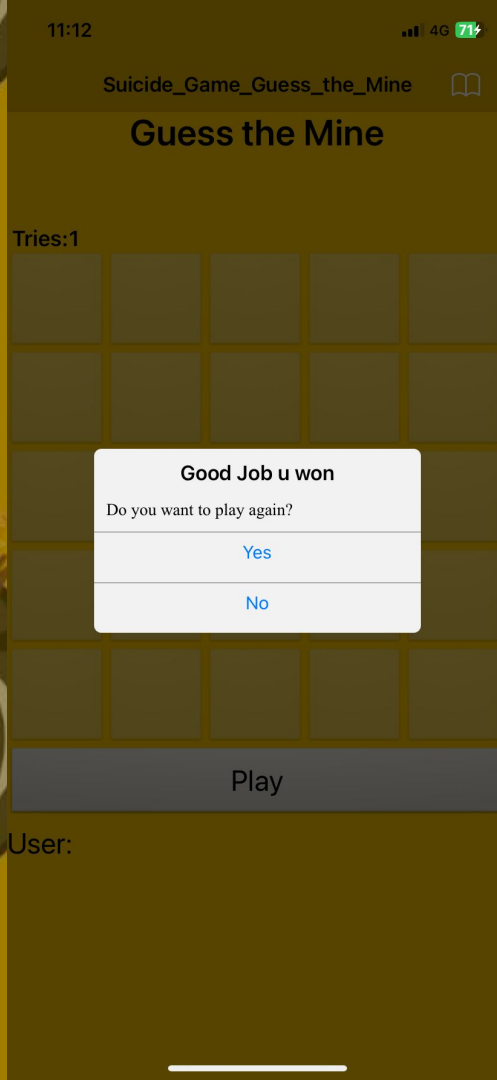
Este es un menú principal que cuenta con varias opciones

- Dos textbox, para poner el nombre de usuario y contraseña,
- Un botón de Log in, para entrar en la pantalla del juego.
- Un botón de Sign up, registrará si hay usuarios llamados con el nombre que has puesto, si no es así, creará un perfil, si ya existe, te avisará para que cambies el nombre.
- Un botón de User List, sirve para visualizar los usuarios existentes en la base de datos.



## Pantalla principal

- La interfaz de juego tiene un fondo amarillo y texto blanco.
- Hay un cuadrado de 5x5 en blanco donde ocurre el juego.
- Hay un total de 25 botones en el cuadrado.
- Si haces clic en un botón y no hay una mina debajo, el botón se desactivará y el contador de intentos disminuirá en 1.
- Si el botón tiene una mina debajo, perderás el juego.
- El botón "Play" se utiliza para reiniciar el juego.

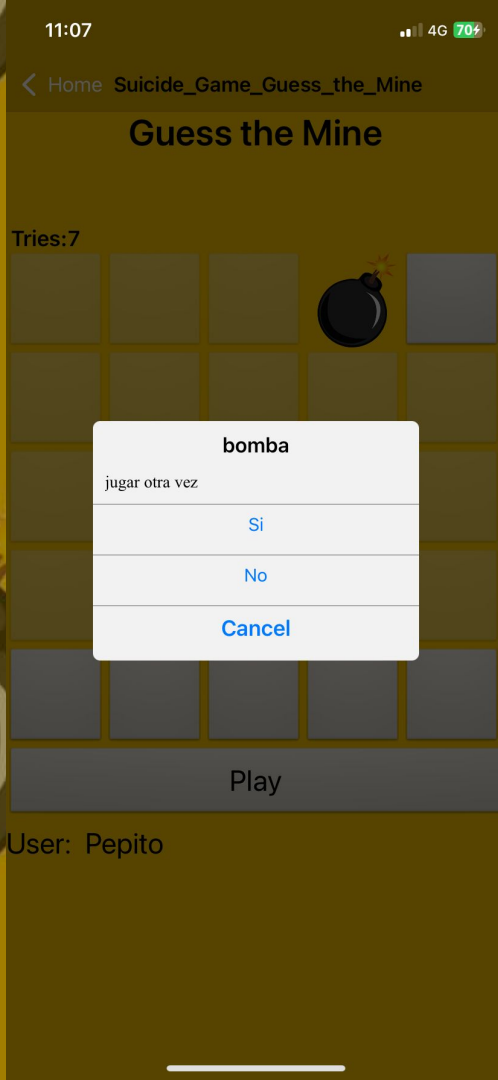


## CUANDO GANAS

Si ganas el juego, aparecerá un popup que dice "Good Job u won" y preguntará si deseas jugar de nuevo con dos opciones, "Yes" y "No".

Si haces clic en "Yes", el juego se reiniciará.

Si haces clic en "No", el popup desaparecerá y los 25 botones del juego se desactivarán. Para volver a jugar después de eso, puedes hacer clic en el botón "Play".



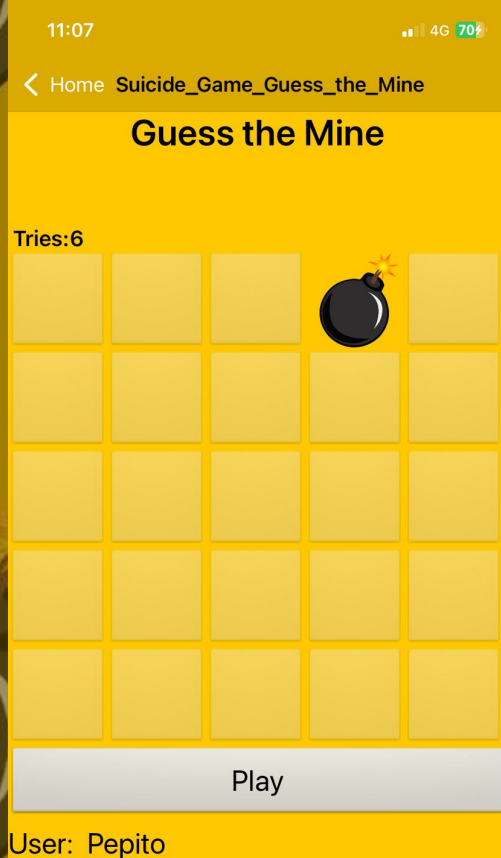
## CUANDO PIERDES

Si encuentras una mina en el juego "Guess the Mine", aparecerá un popup que dice "BOMBA" y preguntará si deseas jugar de nuevo con dos opciones, "Yes" y "No".

Si haces clic en "Yes", el juego se reiniciará.

Si haces clic en "No", el popup desaparecerá y los 25 botones del juego se desactivarán. Para volver a jugar después de eso, puedes hacer clic en el botón "Play".

También hay un botón de cancelar junto a los otros botones.

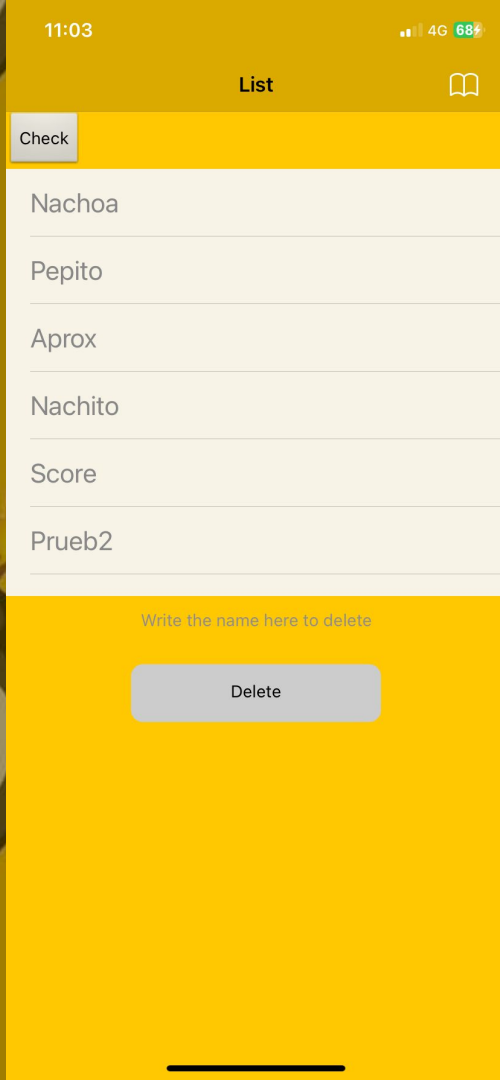


## NO VOLVER A JUGAR

Así es como se verá después de indicar que no deseas jugar de nuevo:

Los botones estarán desactivados.

Sol podrás presionar el botón de “play” para reiniciar, junto con la representación gráfica de la bomba que resultó en la pérdida del juego.



## SI VOLVER A JUGAR

Se trata de una lista que presenta a todos los usuarios registrados. Su propósito es proporcionar un espacio donde se pueda visualizar de manera conveniente la lista completa de usuarios existentes.

Observaras una sección con la indicación "Write the name here to delete", donde podrás seleccionar un nombre de la lista de usuarios registrados y hacer clic en el botón "Delete" para eliminar al usuario.

Además, encontrarás un botón de "check" que facilita la actualización de la lista en caso de que algún usuario no se haya cargado correctamente.



The background of the slide is a solid yellow color with a repeating pattern of dark green bombs. Each bomb has a small yellow starburst on its top, indicating it is lit. The bombs are arranged in a grid-like pattern, with some partially visible at the edges.

Lógico

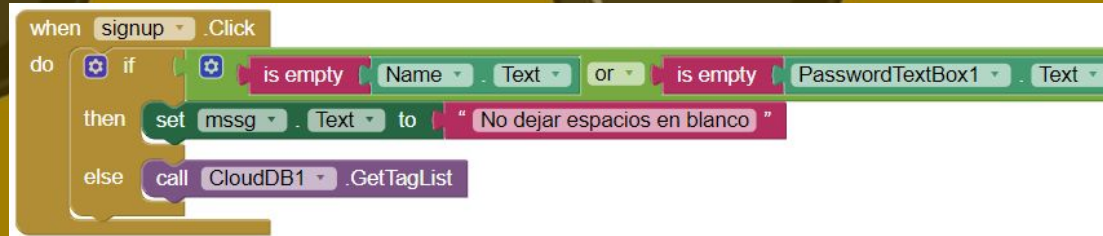
The background of the slide is a solid yellow color with a repeating pattern of dark green bombs. Each bomb has a small yellow starburst on its fuse, indicating it is lit. The bombs are arranged in a grid-like pattern across the entire slide.

# Pantalla login

# REGISTRO

Cuando se hace clic en "signup":

1. Se verifica si el campo de texto "Name" o el campo de texto "PasswordTextBox1" están vacíos.
  - Si alguno de los campos está vacío, se establece el texto del componente "mssg" como "No dejar espacios en blanco".
  - De lo contrario, se llama al componente "CloudDB1" para obtener una lista de etiquetas (tags) asociadas a la base de datos en la nube.



# LOGIN

Cuando se hace clic en "Login":

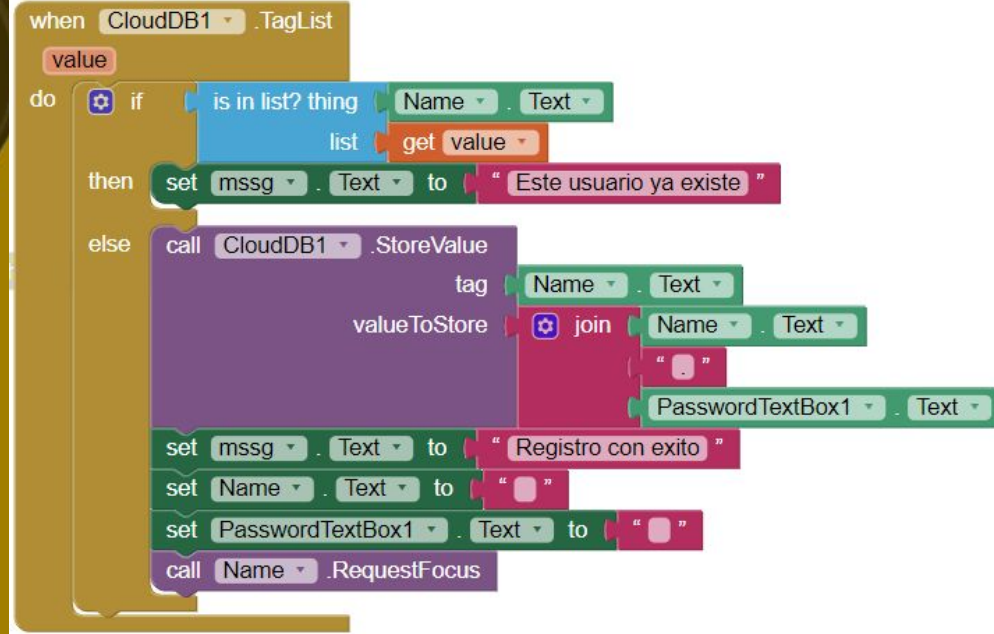
1. Se verifica si el campo de texto "Name" o el campo de texto "PasswordTextBox1" están vacíos.
  - Si alguno de los campos está vacío, se establece el texto del componente "mssg" como "No dejar espacios en blanco".
  - De lo contrario, se llama al componente "CloudDB1" para obtener una lista de etiquetas (tags) asociadas a la base de datos en la nube, utilizando el valor del campo de texto "Name" como etiqueta.
    - Si la etiqueta no existe en la base de datos, se establece un valor predeterminado (en este caso, un espacio en blanco).



# DATOS EN LA NUBE

Cuando se obtiene la lista de etiquetas ("Taglist") de la base de datos "CloudDB1":

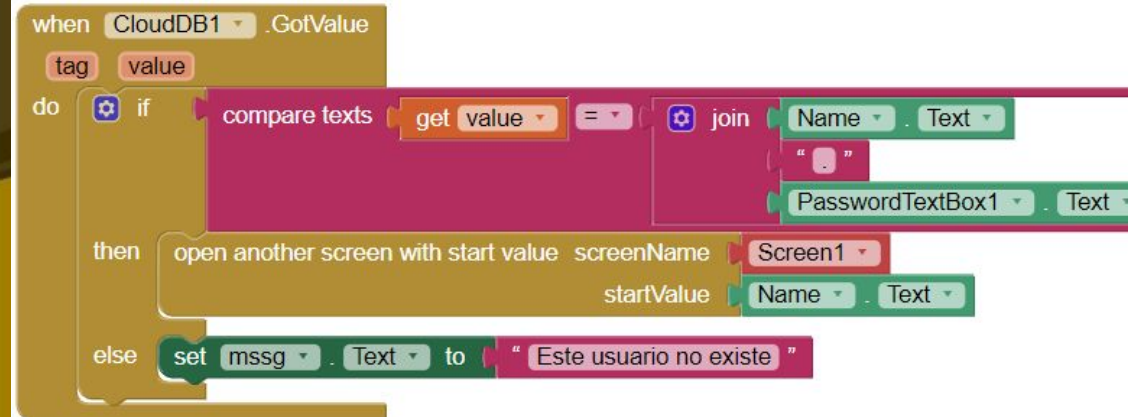
1. Se verifica si el valor del campo de texto "Name" está presente en la lista de etiquetas obtenida.
  - Si el valor del campo de texto "Name" está en la lista de etiquetas, se establece el texto del componente "mssg" como "Este usuario ya existe".
  - De lo contrario, se llama al componente "CloudDB1" para almacenar un valor en la base de datos. Se utiliza el valor del campo de texto "Name" como etiqueta y se une el valor del campo de texto "Name" y el valor del campo de texto "PasswordTextBox1" separados por un punto ".".
  - Luego, se establece el texto del componente "mssg" como "Registro con éxito".
  - Se borra el contenido de los campos de texto "Name" y "PasswordTextBox1" estableciéndolos en un espacio en blanco.
  - Se solicita el enfoque en el campo de texto "Name" llamando al método "RequestFocus" del componente "Name".



# COMPROBACIÓN NUBE

Cuando se obtiene un valor de la base de datos ("GotValue") en "CloudDB1":

1. Se verifica si el valor obtenido es igual a la concatenación del valor del campo de texto "Name", un punto "." y el valor del campo de texto "PasswordTextBox1".
  - Si el valor obtenido es igual a esta concatenación, se abre otra pantalla llamada "Screen1" con el valor inicial "Name" establecido como el valor del campo de texto "Name".
  - De lo contrario, se establece el texto del componente "mssg" como "Este usuario no existe".





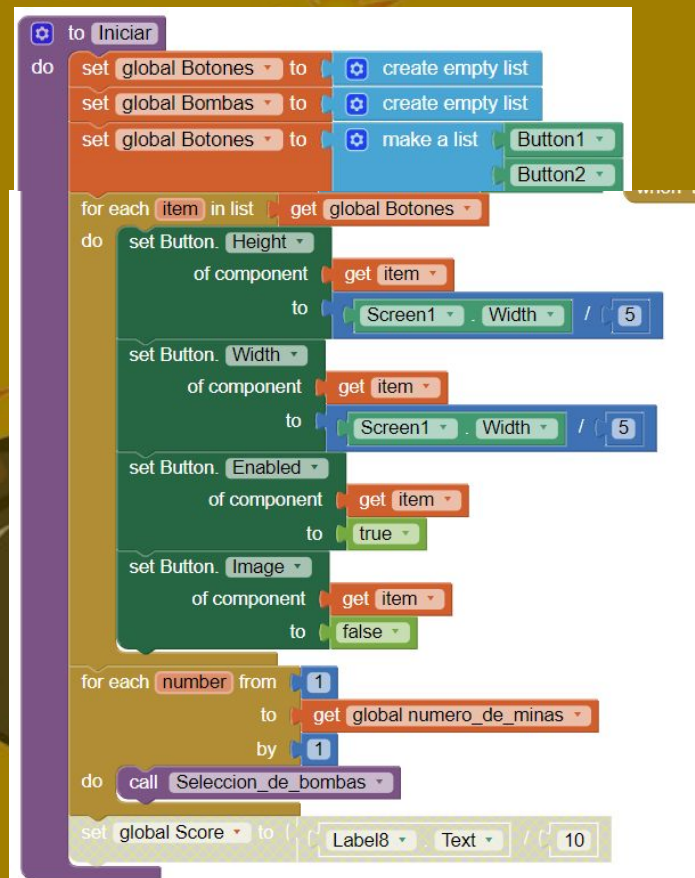
The background of the entire image is a repeating pattern of dark grey, spherical bombs. Each bomb has a small, bright yellow starburst at its top, indicating a lit fuse. The bombs are arranged in a grid-like fashion across a solid yellow background.

# Pantalla Principal

# AL INICIAR LA APP

La función "iniciar" realiza las siguientes acciones:

1. Crea una lista vacía llamada "Botones" y la asigna a la variable global "Botones".
2. Crea una lista vacía llamada "Bombas" y la asigna a la variable global "Bombas".
3. Crea una lista llamada "Botones" que contiene los elementos "boton1" y "boton2". Esta lista se asigna a la variable global "Botones".
4. Para cada elemento en la lista "Botones":
  - Establece la altura del botón (componente) "item" como la quinta parte del ancho de la pantalla.
  - Establece el ancho del botón (componente) "item" como la quinta parte del ancho de la pantalla.
  - Habilita el botón (componente) "item".
  - Establece la imagen del botón (componente) "item" como falso.
5. Para cada número en un rango desde 1 hasta el valor de la variable global "numero\_de\_minas" (probablemente representando el número de minas):
  - Llama a la función "Seleccion\_de\_bombas".



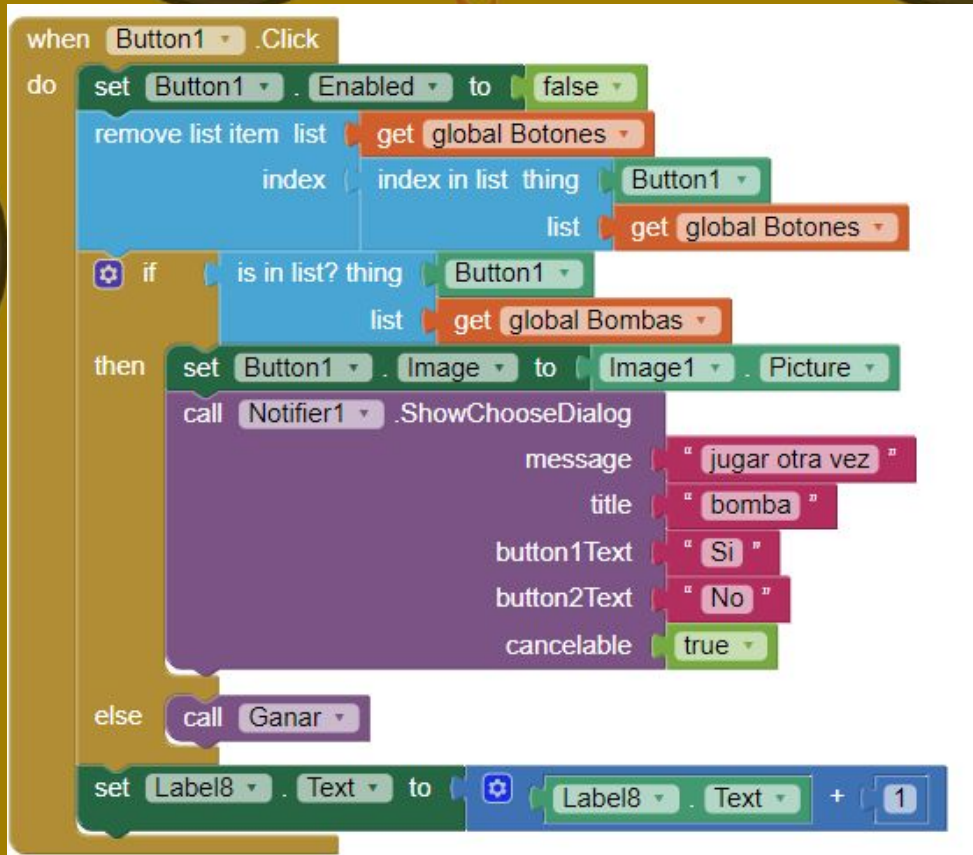


# BOTONES

Cada botón tendrá este código:

Cuando se hace clic en el botón 1:

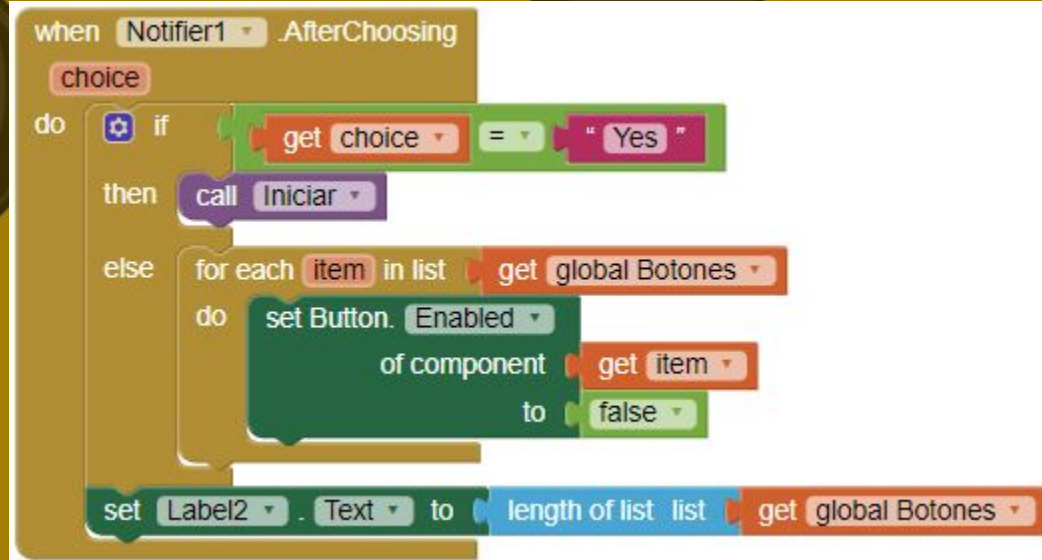
1. Desactiva el botón 1 al establecer su propiedad "enabled" en falso.
2. Elimina el elemento de la lista "Botones" que corresponde al botón 1. Para hacer esto, se obtiene la posición del botón 1 en la lista "Botones" y se elimina ese elemento de la lista.
3. Luego, se verifica si el botón 1 está presente en la lista "Bombas".
  - Si está en la lista, se establece la imagen del botón 1 con la imagen, y llama al Notifier1 para notificar que si quieres volver a jugar porque has perdido el juego
  - Si no está en la lista, se llama a la función "ganar".
4. ¡Finalmente, se actualiza el texto del label8 al incrementar su valor actual en 1.



# NOTIFICADOR

Cuando se selecciona una opción en el notifier1 (un componente utilizado para mostrar mensajes al usuario):

1. Se verifica si la opción seleccionada es "Yes".
  - Si es así, se llama a la función "iniciar".
  - De lo contrario, se realiza un bucle a través de cada elemento en la lista "Botones" y se desactiva cada botón.
2. Luego, se actualiza el texto del label2 con la longitud de la lista "Botones". Esto se logra obteniendo la longitud de la lista y estableciendo ese valor como el texto del label2.



# SELECCIÓN BOMBAS

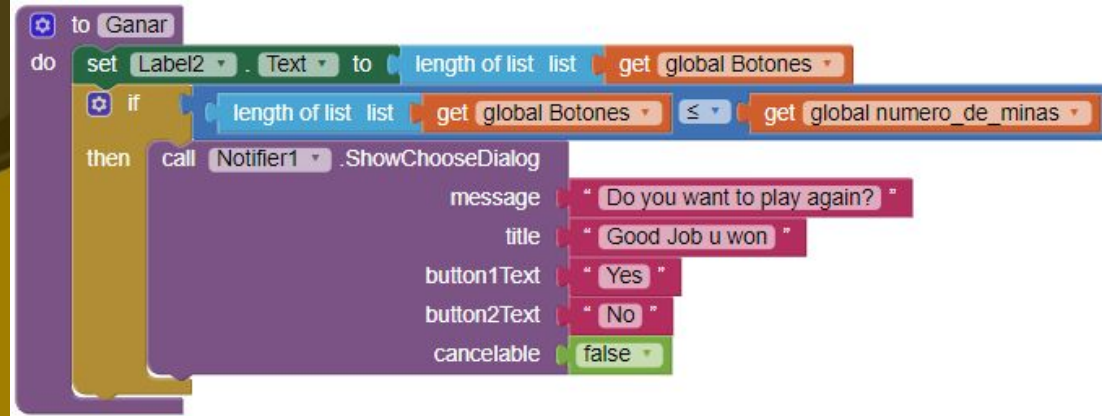
La función "Seleccion\_de\_bombas" se ejecuta de la siguiente manera:

1. Se inicializa una variable local llamada "name" con un elemento seleccionado aleatoriamente de la lista "Botones".
2. Se verifica si "name" está presente en la lista "name". Si es así, se llama nuevamente a la función "Seleccion\_de\_bombas" para seleccionar otro elemento.
3. Si "name" no está presente en la lista "name", se agrega a la lista "Bombas".



# FUNCION GANAR

1. Establece el texto del componente "Label2" según la longitud de la lista "Botones". Esto se logra obteniendo la longitud de la lista y estableciendo ese valor como el texto del componente "Label2".
2. Luego, se verifica si la longitud de la lista "Botones" es menor o igual al valor de la variable global "numero\_de\_minas".
  - Si se cumple la condición, se muestra un diálogo de selección al llamar al componente "Notifier1" con el método "ShowChooseDialog".
    - El mensaje del diálogo es "Do you want to play again?".
    - El título del diálogo es "Good Job u won".
    - El texto del botón 1 es "Yes".
    - El texto del botón 2 es "No".
    - La opción de cancelación del diálogo está deshabilitada (cancelable: false).



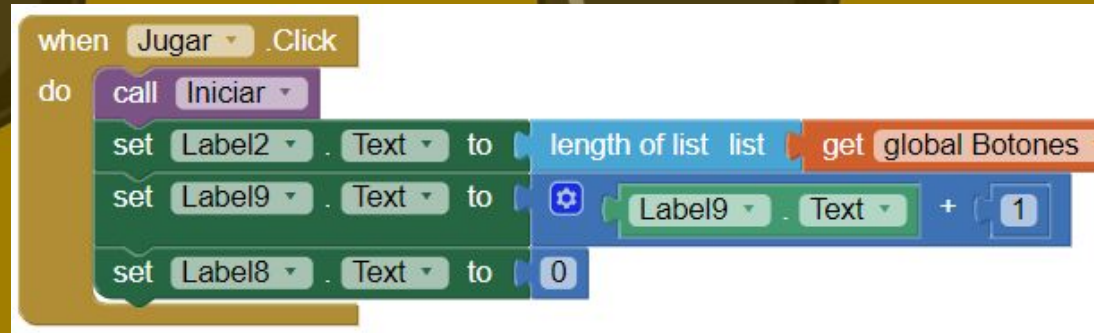
```
to Ganar
do
  set Label2 . Text to length of list list get global Botones
  if length of list list get global Botones ≤ get global numero_de_minas
  then
    call Notifier1 . ShowChooseDialog
      message "Do you want to play again? "
      title "Good Job u won "
      button1Text "Yes "
      button2Text "No "
      cancelable false
```

The image shows a Scratch code block for a function named 'Ganar'. The code is written in a block-based language. It starts with a 'to Ganar' block, followed by a 'do' block. Inside the 'do' block, there is a 'set Label2 . Text to' block that takes 'length of list list' and 'get global Botones' as inputs. This is followed by an 'if' block. The condition for the 'if' block is 'length of list list' followed by 'get global Botones' and a less-than-or-equal-to operator, and then 'get global numero\_de\_minas'. If the condition is true, the 'then' block contains a 'call Notifier1 . ShowChooseDialog' block. This block has several arguments: 'message' with the value 'Do you want to play again? ', 'title' with 'Good Job u won ', 'button1Text' with 'Yes ', 'button2Text' with 'No ', and 'cancelable' with 'false'.

# BOTÓN JUGAR

Cuando se hace clic en "jugar":

1. Se llama a la función "iniciar".
2. Se actualiza el texto del componente "Label2" con la longitud de la lista "Botones" (que es una variable global). Esto se logra obteniendo la longitud de la lista y estableciendo ese valor como el texto del componente "Label2".
3. Se incrementa el valor actual del texto del componente "Label9" en 1. Esto se realiza sumando 1 al valor actual del texto del componente "Label9" y estableciendo el resultado como el nuevo texto del componente "Label9".
4. Se establece el texto del componente "Label8" en 0. Esto se logra estableciendo el valor 0 como el texto del componente "Label8".

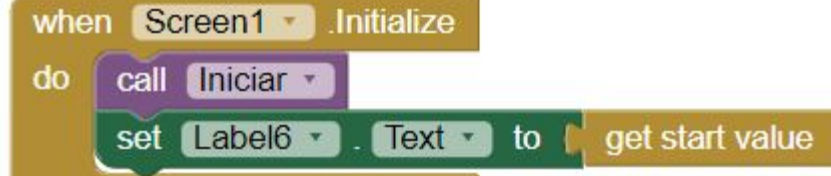




# CUANDO INICIA LA ESCENA

Cuando se inicializa la pantalla "Screen1":

1. Se llama a la función "iniciar".
2. Se establece el texto del componente "label6" al valor inicial obtenido desde la pantalla de inicio de sesión. El "start value" se refiere al valor inicial que se pasa desde la pantalla anterior (posiblemente la pantalla de inicio de sesión) y se utiliza para establecer el texto del componente "label6".



```
when Screen1 Initialize
do
  call Iniciar
  set Label6 Text to get start value
```

The image shows a Scratch code block for the 'when Screen1 Initialize' event. It contains two actions: 'call Iniciar' and 'set Label6 Text to get start value'.

The background of the entire image is a repeating pattern of dark grey, spherical bombs. Each bomb has a small, glowing yellow starburst at its top, representing a lit fuse. The bombs are scattered across a solid yellow background.

Pantalla Lista

# BOTON CHECK

Cuando se hace clic en "Check":

1. Se llama al componente "CloudDB1" para obtener una lista de etiquetas (tags) asociadas a la base de datos en la nube.
2. Se establece la propiedad "Enabled" del botón "Delet" como activo (true).



```
when Check .Click
do
  call CloudDB1 .GetTagList
  set Delet . Enabled to true
```

The image shows a Scratch script for a button click event. The script starts with a 'when Click' block for the 'Check' button. Inside the 'do' loop, there are two blocks: a 'call CloudDB1 .GetTagList' block and a 'set Delet . Enabled to true' block. The 'set' block is a green block with a dropdown menu for 'Delet' and another dropdown menu for 'Enabled' set to 'true'.



# COMPONENTES DE LA LISTA

Cuando se obtiene la lista de etiquetas ("TagList") de la base de datos "CloudDB1":

1. Se establece la propiedad "Elements" del componente "ListView1" con el valor obtenido de la base de datos.

```
when CloudDB1 . TagList  
  value  
do set ListView1 . Elements to get value
```

# BOTON DELET

Cuando se hace clic en "Delet":

1. Se llama al componente "CloudDB1" para borrar todas las entradas asociadas a una etiqueta específica en la base de datos en la nube. La etiqueta que se borrará se obtiene del valor del componente "TextBox1".
2. Luego, se llama al componente "CloudDB1" para obtener una lista actualizada de etiquetas (tags) en la base de datos.

```
when Delet .Click
do
  call CloudDB1 .ClearTag
  tag TextBox1 .Text
  call CloudDB1 .GetTagList
```

# CUANDO INICIA LA ESCENA

Cuando se inicializa la pantalla "login":

1. Se establece la propiedad "Enabled" del componente "Delet" como falsa (false).



```
when login Initialize  
do  
  set Delet Enabled to false
```

The image shows a Scratch script block. The 'when' dropdown is set to 'login' and the event is '. Initialize'. The 'do' block contains a 'set' block where the component is 'Delet', the property is 'Enabled', and the value is 'false'.



**FINAL**